

Aula 1

Metodologia do Design e Concepção

Profª Caelen Teger da Silva

1

Conversa Inicial

2

- Conhecer diferentes abordagens e métodos de design
- Design centrado no usuário; design de interação; design participativo e design thinking

3

Metodologias para o design

4

- Essas diferentes abordagens vão delinear a concepção e o design de produtos e serviços prestados para o consumidor

5

- Com a constante evolução da tecnologia e das expectativas dos usuários, as abordagens contemporâneas e as plataformas digitais necessitam se adaptar para atender às novas demandas e comportamentos
- As abordagens em design guiam as decisões para o desenvolvimento de produtos

6

- Metodologia é a ciência que estuda e reflete sobre métodos, técnicas e ferramentas
- Sendo assim, podemos concluir que metodologias são a reflexão e o estudo dos métodos, que representam como vamos fazer um projeto

7

Design centrado no usuário

8

- O design centrado no usuário (DCU), em inglês *user centered design*, tem como foco o usuário e a sua experiência

9

- Segundo Norman (2013), "O design centrado no usuário implica entender as necessidades, desejos e limitações do usuário final desde o início do processo de design"

10

- O design centrado no usuário foi criado no início dos anos 1990 por Donald Norman, quando era vice-presidente do Advanced Technology Group, setor pertencente à Apple

11

- Cases de sucesso
 - Apple e o iPhone: interface intuitiva; fácil de usar; experiência melhor
 - Airbnb e a experiência do viajante: personalizar as viagens para uma experiência única; comando sobre as escolhas

12

Design centrado no sistema (DCS)

- Design centrado no sistema (DCS), em inglês *system centered design*, é uma abordagem de design que se concentra na criação de sistemas ou ecossistemas complexos, em vez de produtos ou interfaces individuais

13

- No DCS, o foco está na tecnologia e arquitetura do sistema. Os designers podem se concentrar na criação de soluções que maximizem o desempenho e a escalabilidade

14

Cases de sucesso

- A Tesla e a mobilidade urbana: ela não está focada apenas na produção de carros elétricos, mas também no desenvolvimento de um sistema completo que inclui baterias de alta capacidade, estações de carregamento, softwares de automação de condução e uma rede de distribuição de energia solar (...)

15

Cases de sucesso

- O Google e sua rede de serviços: Google é uma empresa conhecida por suas diversas iniciativas e produtos, todos interligados em um vasto ecossistema digital

16

Design de interação

17

- O design de interação é uma disciplina do design focada no desenvolvimento de interfaces e sistemas digitais que permitem que os usuários interajam com eficácia e eficiência

18

- Don Norman (2013), que é uma referência no assunto, enfatiza: “O design de interação é sobre moldar nossos dispositivos de forma que eles estejam em conformidade com a maneira como nossos cérebros funcionam. É projetar coisas que nos ajudem a fazer o que queremos fazer – coisas que nos levem em direção a nossos objetivos”

19

- Isso significa que a abordagem do design de interação pensa em como o projeto será adequado às necessidades do usuário, levando-se em conta a adaptação que fazemos quando entramos em contato com o produto

20

- Essa abordagem segue um processo que abrange várias fases e ciclos iterativos para garantir que o produto final atinja o seu objetivo

21

- A usabilidade é um dos fundamentos nessa abordagem e se concentra em tornar as interfaces fáceis de se aprender, eficientes no seu uso e capazes de minimizar erros por parte dos usuários

22

- Cases de sucesso
 - Apple e o iPhone: a Apple investiu no desenvolvimento de uma interface de usuário intuitiva e eficaz para o iPhone. Isso incluiu o uso de gestos, uma tela sensível ao toque e um sistema operacional iOS que facilita a navegação e a interação

23

- Cases de sucesso
 - O Airbnb e as reservas: tornou o processo de reserva de acomodações o mais simples e transparente possível
 - ✓ A empresa também propôs um sistema de avaliação de *hosts* e hóspedes para criar confiança na comunidade

24

- **Etapas**
 - Pesquisa e entendimento do usuário
 - Definição de objetivos e requisitos
 - Ideação e design conceitual
 - Prototipagem e testes iterativos
 - Implementação e desenvolvimento
 - Avaliação e feedback contínuo

25

Design participativo

26

- **O design participativo é uma abordagem fundamental que visa envolver ativamente os usuários e outras partes interessadas no processo de design de produtos, sistemas e serviços**

27

- **Essa abordagem valoriza a colaboração, a inclusão e a voz dos usuários desde as fases iniciais de concepção até a implementação final**

28

- **O principal diferencial do design participativo é a inclusão dos usuários desde o início do processo, empoderando-os e lhes dando voz ativa no design de soluções que afetarão suas vidas e necessidades**

29

- **Além disso, essa abordagem permite aos usuários e às partes interessadas desempenharem um papel ativo na geração de ideias, no desenvolvimento de conceitos e na tomada de decisões ao longo do processo de design – esta é a chamada cocriação**

30

- A participação das partes interessadas ajuda a validar as soluções propostas, aumentando a aceitação e a probabilidade de sucesso no mercado

31

- Cases de sucesso
 - LEGO Ideas

32

- Cases de sucesso
 - Mozilla Firefox

33

Design thinking

34

- O design thinking é uma abordagem inovadora e centrada no ser humano para resolver problemas complexos e desenvolver soluções criativas
- Essa metodologia, originada em campos como design e engenharia, se espalhou para diversas áreas, incluindo negócios, educação e saúde, devido à sua eficácia na resolução de desafios diversos

35

- Essa abordagem tem suas raízes na integração de princípios de design e métodos de resolução de problemas. Embora tenha evoluído ao longo de várias décadas, a sua popularização ocorreu principalmente a partir dos anos 2000

36

- **Tim Brown (2008), CEO da IDEO e uma das figuras mais proeminentes nesse assunto, diz que "Design thinking é uma abordagem humanocêntrica para a inovação que combina o pensamento analítico com a intuição e a experimentação. Ele capacita equipes multidisciplinares a criar soluções inovadoras com empatia pelo usuário final"**

37

- **Seis etapas**
 - **Empatia (Empathize)**
 - **Definição (Define)**
 - **Ideação (Ideate)**
 - **Prototipagem (Prototype)**
 - **Teste (Test)**
 - **Implementação (Implement)**

38

- **É um processo iterativo que envolve colaboração multidisciplinar. As equipes trabalham em conjunto, gerando ideias, prototipando, testando e refinando constantemente**

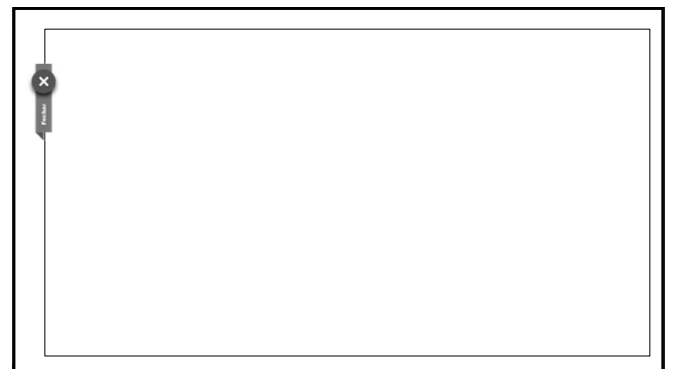
39

- **Cases de sucesso**
 - **IBM e o projeto Design Thinking at Scale**

40

- **Cases de sucesso**
 - **IDEO e a garrafa de água S'well**

41



42